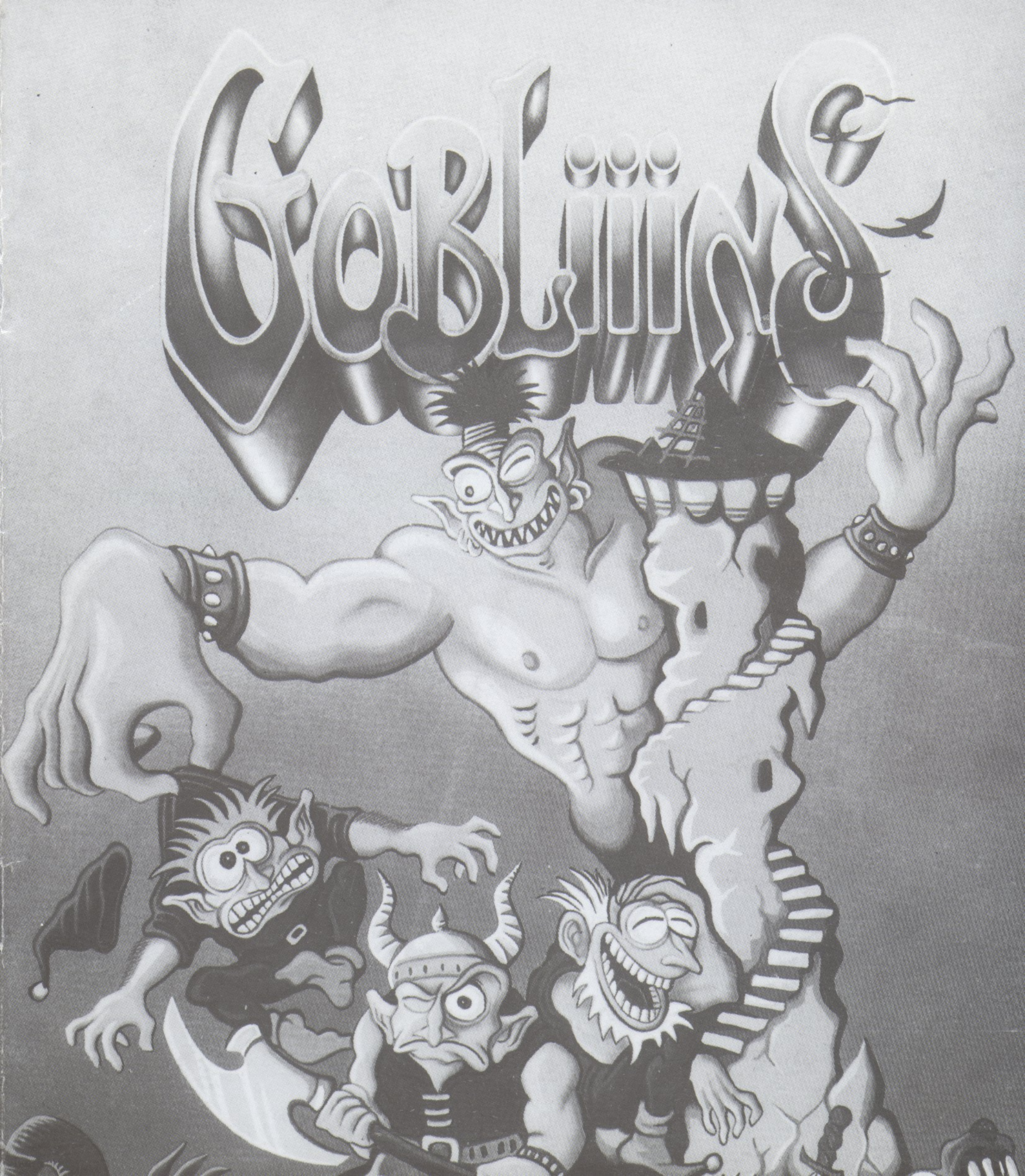

GOBLIIINS

DIE GOBLIIINS

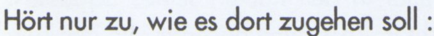
1- DIE GESCHICHTE

Welch ein Unglück ! König ANGOULAFRE hat plötzlich den Verstand verloren. Wie kann er geheilt werden ? Es gibt nur einen, der helfen könnte : der unersättliche, jedoch begabte Zauberer NIAK. Er ist aufzusuchen, um von ihm ein Heilmittel für diese geheimnisvolle Krankheit zu erhalten, welche die Hofärzte ratlos macht.



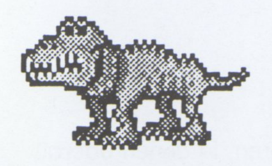
OUPS, **IGNATIUS** und **ASGARD**, die drei unzertrennlichen, kühnen und spaßigen Gobliiins machen sich auf, um dieses wundersame Heilmittel zu holen.
Jedoch haben die Gobliiins noch niemals die ach so bequeme Ruhe des Königreiches verlassen, weil es doch draußen, so erzählt man sich in den schrecklichsten Geschichten, fürchterliche Personen und Tiere geben soll.





Hört nur zu, wie es dort zugehen soll :
NIAK, der Zauberer, mag keinen Lärm hören und seine Tür steht nicht jedermann offen... es sei denn ... man zahle ! Doch lebt er glücklicherweise gleich neben einer Diamantenmine. Wenn er nicht da ist, hütet **RAGNAROK** das Haus. Dieser seltsame Hund frißt aber liebend gerne kleine Vögel.





NIAK züchtet in seiner Hütte fleischfressende Pflanzen. Hinten in der Werkstatt versteckt er seine Mixturen und Zaubermittel. Es wird gemunkelt, sein Haus sei mit

unterirdischen Gängen verbunden, wo niederträchtige Spinnen und Fürchterliche Geister einen von allen begehrten Schatz hüten.

Wir haben auch von **SHADWIN** gehört, diesem alten Schlauberger, der ein einflußreicher, großer Zauberer ist. Er verfügt in seiner Behausung über Tore zu anderen Welten. Er hilft gerne allen denen, die gut und sittsam sind. Auch erteilt er ihnen wertvolle Ratschläge. Er lebt unter einem Möhrenfeld, da er nur Möhren ißt. Doch schläft er viel, und er ist Schwerhörig. So ist es nicht leicht, ihn zu wecken, wenn er in seine rätselhaften Träume versunken ist.

Es scheint, daß in diesem weitentfernten Land auch eine riesengroße Figur als Symbol der heiteren Zufriedenheit über der Erde schwebt und alles Böse zerstört, wie auch die erschlafften Kräfte wiederherstellt. In ihrer Nachbarschaft wohnt GEMELLOR, ein zweiköpfiger Drachen mit feuerigem Atem. Es ist nicht leicht, sich ihm zu nähern, aber seine magischen Flammen haben die Eigenschaft, die hartnäckigsten Verzauberungen aufzuheben.

MELIAGANTE wohnt etwas weiter in den Ruinen seines Schlosses. Sein einziger Zeitvertreib besteht im Lesen von Büchern, die ihm sein Bibliothekar geschrieben hat. Doch seit CARBONEK von einem Werwolf gebissen wurde, schreibt dieser nur noch traurige Werke, in denen er seine verlorene Menschlichkeit beweint. So verfällt MELIAGANTE in die tiefste Melancholie. Es wird aber auch davon geredet, in den Trümmern des Schlosses sei eine Wunderwaffe verborgen, die alle Hexenkräfte zerstören kann.

2- DAS ZIEL DES SPIELS

Die Gobliiins müssen verwunschene Landschaften durchqueren, in denen überall

Fallen versteckt sind. Diese Fallen sind zu vermeiden, und jeder hat mit seinen besonderen Fähigkeiten hierzu beizutragen.

* **ASGARD** ist ein Krieger, der nur seine Muskelkraft kennt. Er schlägt zu, wann immer ihm dieses auch in den Sinn kommen mag. Er ist stark und kann an Seilen emporklettern oder sich an diese hängen und somit bewegen.



* **IGNATIUS** ist ein Zauberer, der aus weiter Entfernung seine Zaubersprüche losläßt. Doch kann er deren Wirkung nicht immer genau kontrollieren.

* **OUPS** ist der Techniker der Gruppe, der die auf dem Wege angetroffenen Gegenstände aufliest und mit Verstand verwendet. Jedoch ist er so schwach, daß er jeweils nur einen Gegenstand tragen kann.



Jedes Bild ist ein originelles Râtsel voller lustiger Überraschungen, das so zu lösen ist, daß möglichst wenig Energie verlorengeht.

Die Gruppe erhält eine Energiemenge zugeteilt, die bei jeder schlechten Handlung angezapft wird. Energieverbrauch entsteht durch

- Hinfallen
- erhaltene Schläge
- großes Erschrecken
- Verlust nützlicher Gegenstände
- falsche Benutzung der Gengenstände



Achtung ! Einige ungeschickte Handlungen führen zu hohem Energieverlust und bewirken eine Rückkehr in die Ausgangsstellung des Bildes. Wenn alle Energie verbraucht ist,kommt es zum Spielende (GAME OVER). Sie können dann aufgeben oder ein neues Bild über seinen Code aufrufen.

3- INTERAKTIVITÄT

Die drei Gobliiins erscheinen gleichzeitig auf dem Bildschirm. Bewegt werden kann aber jeweils nur einer von ihnen.
Der Kopf des Kobolds erscheint bei Aktivierung im Zähler in einer Kristallkugel und ist auf dem Bildschirm im Profil zu sehen.

Der Koboldwechsel wird wie folgt gesteuert:
- Leertaste tippen
- Kristallkugel mit der linken Maustaste anklicken
- Kobold mit der linken Maustaste direkt anklicken



3.1- Der Zähler

Der Zähler registriert:
* die interaktiven Zonen (mit der linken Maustaste anklicken)
    - die Kristallkugel mit dem angezeigten aktiven Kobold
    - den Schädel bei Spielaufgabe oder Neubeginn (dieses Ergebnis wird auch erhalten, wenn man auf die Taste ESC tippt)
* neutrale Zonen
    - eine Energieleitung, die bei jedem Energieverlust kleiner wird
    - der Name des Gegenstandes im Besitz des Technikers
    - 4 im Spielverlauf zu findende magische Gegenstände. Sie werden unterstrichen, wenn sie in Ihren Besitz eingehen.



3.2- Die Läufer (Cursor)

Sie werden umgestellt, wenn man mit der rechten Maustaste klickt.



* **der Pfeil** : er dient zur Bewegung. Der gewünschte Zielort wird mit der linken Maustaste angeklickt.



* **die Faust** : sie erfüllt eine Handlung. Der gewünschte Zielort oder der entsprechende Gegenstand wird mit der linken Maustaste angeklickt.



Es gibt verschiedene Handlungsabläufe, je nach Kobold am angeklickten Ort.

- der Zauberer läßt seinen Zauberspruch entweder vor sich oder zu seinen Füßen los



- der Krieger schlägt zu oder hängt sich an ein Seil



- der Techniker benutzt die im Besitz befindlichen Gegenstände
• bei sich
• im Leeren
• an einer bestimmten Stelle des Bildschirms
• oder an einer anderen Person

* **die Hand** erscheint nur mit dem Techniker; sie dient dazu, Gegenstände aufzunehmen oder abzulegen. Man klickt mit der linken Maustaste, um den Gegenstand aufzunehmen oder auf dem Boden abzulegen. Da jeweils nur ein Gegenstand getragen werden kann, erfolgt ein Austausch, wenn der Techniker einen Gegenstand aufnehmen will und bereits einen hat.



3.3- Aufgabe oder Neubeginn

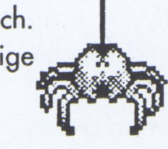
Das Sichern des Spielstandes erfolgt automatisch. Nach jedem Erreichen der für ein Bild gegebenen Aufgabe wird der Code des nächsten Bildes angezeigt.



Zur Spielaufgabe oder zum Neubeginn ist mit der linken Maustaste das Schädelbild des Zählers anzuklicken und die Handlung zu wählen. Wenn ein Bild erneut geladen werden soll, ist der entsprechende Code über die Tastatur einzugeben.

4- RATSCHLÄGE

Ihr Ziel ist es, den Zauberer zu finden, um von ihm das Heilmittel für den kranken König zu erhalten. Aber diese Aufgabe ist nicht einfach. Auf dem Wege zu ihm tauchen viele Hindernisse oder böswillige Personen auf.



Da ist zunächst der Zauberer selbst, der niemand zu sich heranlassen will.

Ein guter Spielanfang im ersten Bild wäre z. B. die Aufnahme einer Hacke, um einen Diamanten aus der nahegelegenen Diamantenmine zu holen. Wer mit einem Diamanten zum Zauberer kommt, wird von diesem gnädig aufgenommen Ansonsten :

- gut über die Verwendungsmöglichkeiten eines jeden Gegenstandes nachdenken.
- der Zauberer kann zur Umwandlung von Gegenständen benuzt werden
- nicht vergessen, daß der Krieger klettert und schlägt
- feststellen, wo der Ausgang liegt und hierzu den Läufer (Cursor) über den Bildschirm bewegen.







SCHNELLE INBETRIEBNAHME

Ihre Software enthält ein Farbraster. Hiermit soll sie gegen einen eventuellen geschützt werden. Markieren Sie sie, indem Sie auf dieses Farbraster den Titel Ihrer Software schreiben. Bewahren Sie dieses Dokument sorgfältig auf. Sie benötigen es bei jeder späteren Inbetriebnahme. Machen Sie von Ihrer Software eine Kopie. Das Original Ihrer Software bleibt somit in einwandfreiem Zustand. Wenn Sie Disketten benutzen, versehen Sie diese nicht mit einem Schreibschutz.

ATARI ST UND AMIGA

1 - Legen Sie die Diskette 1 ein.

2 - Schalten Sie Ihren Computer ein oder starten Sie ihn erneut. Die Software wird automatisch geladen.

3 - Machen Sie den Schutztest.

IBM PC ODER IBM-KOMPATIBLE

1 - Nehmen Sie Ihren Mikrocomputer in Betrieb oder initialisieren Sie ihn erneut.

2 - Legen Sie die Diskette 1 ein.

3 - Geben Sie GO ein und betätigen Sie die RETURN-Taste.

4 - Geben Sie Ihre Graphik-Karte an.

5 - Geben Sie Ihren Maustyp an.

6 - Geben Sie den von Ihnen gewünschten Ton an.

7 - Machen Sie den Schutztest.

DETAILLIERTE ANGABEN ZUR INBETRIEBNAHME

1 - Starten

• IBM PC oder IBM-KOMPATIBLE

Da Ihr Computer bereits initialisiert ist, brauchen Sie die Diskette mit dem Spiel nur in das Diskettenlaufwerk A einlegen. Gehören zu der Software mehrere Disketten, müssen Sie die Disketten 1 einlegen. Geben Sie GO ein und drücken Sie entweder die Taste ENTER oder die Taste RETURN.

Der Bildschirm zeigt Ihnen die Graphik-Karte an, die Sie in diesem Fall am besten benützen sowie die in Ihrem Besitz befindliche Maus. Sind Sie mit dieser Wahl einverstanden, dann geben Sie Y (für Yes) ein. Fällt Ihre Wahl hingegen anders aus, dann geben Sie N (für No) ein.

Haben Sie N eingegeben, erscheinen auf dem Bildschirm zwei Menüs :

- Im ersten Menü werden verschiedene Graphikkarten angegeben : Je nach Computer haben Sie die Wahl zwischen den Graphikkarten Hercules, CGA, EGA, VGA, usw ... Geben Sie den auf dem Bildschirm angegeben jeweiligen Buchstaben ein.

- Im zweiten Menü werden verschiedene Maus-Typen angegeben : Microsoft oder ein anderer Maus-Typ.

Antworten Sie mit dem jeweiligen Buchstaben. Es sei darauf hingewiesen, daß diese Software keine PC-Joysticks unterstützt. Verwenden Sie AUSSCHLIESSLICH die Tastatur.

Es wird ihnen jetzt eine weitere Option eröffnet (wenn

Sie vohrer Y eingegeben haben, ist dies die erste Option). Es handelt sich um den Ton. Es sei darauf hingewiesen, daß "Ton mit Intersound MDO" nur möglich ist, wenn Sie über diese Schnittstelle verfügen (siehe INTERSOUND MDO auf der letzten Seite dieses Handbuchs).

ACHTUNG : Besitzen Sie die Version MSDOS 4.0 oder höher, müssen Sie Ihren Computer mit einer vorher von Ihnen erstellten System-Diskette initialisieren. Siehe hierzu § 3.

• ATARI ST UND AMIGA

Legen Sie Ihre Diskette in das Diskettenlaufwerk. Gehören zu der Software mehrere Disketten, müssen Sie die Diskette 1 einlegen.

Schalten Sie Ihren Computer ein. Die Software wird automatisch geladen.

2. Machen Sie den Schutztest

Der Test wird auf dem Bildschirm durchgeführt. Auf dem Bildschirm sieht man einen Jackpot neben einer Tastatur mit farbigen, numerierten Tasten.

Um den Jackpot einzubringen, müssen Sie auf eine der Tasten drücken. Auf dem Bildschirm erscheint ein Code bestehend aus einem Buchstaben und einer dreistelligen Zahl. Beispiel C 127.

Nehmen Sie Irh Farbraster zu Hilfe und finden Sie die Farbe des durch diesen code angegeben Felds heraus.

Beispiel : grün.

Geben Sie über Ihr Zifferntastenfeld die Zahl ein, die der Farbe entspricht und betätigen Sie dann die Taste ENTER, um Ihre Wahl zu bestätigen oder die entsprechende Farbe auf dem Bildschirm anklicken.

Durch Drücken der Taste F5 können Sie eine animierte Erklärung zur Hilfe erhalten. Geben Sie einen falschen Kode ein, wird auf dem Bildschirm zunächst eine Nachricht angezeigt. Dann folgt die Testerklärung, und Sie können einen zweiten Versuch machen. Sollten Sie einen zweiten Versuch machen. Sollten Sie einen zweiten Fohler machen, müssen Sie von vorne beginnen

3 - Sollten Sie über einen DOS 4.0 oder höher verfügen (gilt nur für PC's und IBM-Kompatible) müssen Sie eine "System-Diskette" erstellen.

1 - Methode :

1• Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie dann Ihre Diskette 1 in das Diskettenlaufwerk A (oder B) ein. Am Bildschirm erscheint A:\> (oder B:\>). Geben Sie INSTALL A: (oder INSTALL B:) ein. Betätigen Sie dann die Taste ENTER oder RETURN, um zu bestätigen. Jetzt brauchen Sie nur noch die Anweisungen am Bildschirm befolgen.

2• Nach erfolgtem Vorgang müssen Sie Ihren PC mit dieser neuen "System-Diskette" erneut initialisieren (lassen Sie sie im Laufwerk). Betätigen Sie gleichzeitig die 3 tasten ALT, CTRL und DEL (oder ENTF) oder schalten Sie ihren Computer erneut ein.

3• Nehmen Sie die "System-Diskette" aus dem externen Laufwerk heraus. Befolgen Sie jetzt die Anweisungen zur Inbetriebnahme und beginnen Sie mit dem Spiel.

2 - Methode :

1• Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie dann eine leere Diskette in das Diskettenlaufwerk A (oder B) ein. Formatieren Sie die Diskette von der Festplatte (C:\>)oder von Ihrem externen Laufwerk aus (A:\> oderB:\>). Geben Sie FORMAT A:/S (oder FORMAT B:/S) ein. Betätigen Sie die Taste ENTER oder RETURN, um zu

bestätigen. Jetzt brauchen Sie nur noch die Anweisungen am Bildschirm befolgen.

2• Nach erfolgtem Vorgang, müssen Sie Ihren PC mit dieser neuen "System-Diskette" erneut initialisieren (lassen Sie sie im Laufwerk). Betätigen Sie gleichzeitig die 3 Tasten ALT, CTRL und DEL (oder ENTF) oder schalten Sie Ihren Computer erneut ein.

3• Nehmen Sie die "System-Diskette" aus dem externen Laufwerk heraus. Befolgen Sie jetzt die Anweisungen zur Inbetriebnahme und beginnen Sie mit dem Spiel.

Für jede weitere Verwendung auf Diskette oder Festplatte, müssen Sie von nun an Ihren PC mit Ihrer neuen "System-Diskette" initialisieren.

ANMERKUNG : Wenn Ihre Tastatur nach der Initialisierung Ihres PC's mit Ihrer neuen "System-Diskette" schlecht konfiguriert ist, werfen Sie einen Blick in die Gebrauchsanweisung Ihres Computers, oder rufen Sie die Bomico Serviceline an (tel. 06 107 /6 20 67, von 15-18.00 Uhr).

4 - Installation auf PC-Festplatten oder kompatiblen Festplatten.

Erstellen Sie ein spezielles Dateiverzeichnis (Bsp : SPIEL), in das Sie alle auf Ihren Disketten befindlichen Dateien kopieren :

1• Auf dem Bildschirm erscheint C:\>. Geben Sie MD SPIEL ein und bestätigen Sie.

2• Geben Sie dann CD SPIEL ein und bestätigen Sie. Sie befinden sich jetzt im Verzeichnis "SPIEL". Auf dem Bildschirm erscheint C:\SPIEL>.

3• Kopieren Sie jetzt den Ihrer Diskette in dieses Verzeichnis. Sie müssen die Disketten in Ihr Laufwerk einlegen (A oder B) und dann COPY A:*.* (oder COPY B:*.*) eingeben. Bestätigen Sie mit ENTER oder RETURN.

4• Ist der Kopiervorgang zu Ende, und verfügen Sie über weitere Disketten dieses Programmes, wiederholen Sie den Vorgang so lange, bis der Inhalt aller Disketten auf der Festplatte gespeichert ist.

5 - Geben Sie GO ein und beginnen Sie mit dem Spiel.

Später brauchen Sie nur noch die unter 2 und 5 beschriebenen Schritte befolgen.

DIE TONSCHNITTSTELLE INTERSOUND MDO

Mit dem INTERSOUND MDO, einer Tonschnittstelle für nicht tragbare IBM-Kompatible Geräte, erhalten Sie eine Tonqualität, die es mit den leistungsstärken Computern auf diesem Gebiet aufnehmen kann. Sie erhalten diese Schnittstelle bei Ihren Computerhändler.